LES SACRIFIÉS DE LA SCIENCE

Dans un petit village éloigné dans les montagnes, des scientifiques affiliés à la secte des Voleurs d'enfants (Voir : La France, p. 200) ont décidé de s'installer pour quelque temps. Ces scientifiques déments ont choisi de terroriser les gens du village à l'aide d'une ancienne légende qui pousserait les villageois à sacrifier un enfant de moins de 6 mois. Avec l'aide de leur science, ils ont fabriqué un stratagème assez édifiant, pour ne pas dire remarquable. Chaque enfant est ensuite vendu aux Évolutionnistes. Présentement, ces enfants sont tous gardés dans une maison en attendant d'être vendus.

Qu'est-ce qui a attiré les aventuriers à cet endroit ?

Un voyageur s'est arrêté avec son fils avant de continuer son chemin. Pendant la nuit, son fils est disparu mais personne ne l'a vu. Ayant entendu parler de la légende, il a tenté de se rendre sur la falaise. Malheureusement, ce territoire est protégé par des gardes d'apparence humaine mais à la couleur de peau changeante. Convaincu que son fils a été sacrifié mais qu'il est toujours vivant, il engage les aventuriers pour aller le retrouver. En récompense, il donnera une bague en émeraude d'une valeur de 2000 A (Qui en vaut en fait 3000 pour un expert). En plus, il rappellera que s'il y a d'autres enfants à sauver, ils auront certainement une bonne reconnaissance de la part des villageois.

La légende

Le fils des falaises ou celui de la rivière Morte. Personne ne se souvient exactement de cette légende mais tout le monde la connaît. On doit lui faire le sacrifice de nourriture et d'un enfant de moins de 6 mois à toutes les semaines. Cela fait maintenant 10 semaines que cela dure. La première fois, les habitants ont refusé. Les scientifiques ont posé une bombe artisanale qui a fait 5 morts. Le fils apparaît à tous les cycles de 7 jours et attend au bord de la falaise. Nul n'a le droit d'empiéter sur le "territoire sacré" que constitue le bord de la falaise. Il est d'ailleurs gardé par les servants du fils, des mutants offerts (où plutôt loués) par les Évolutionnistes. Chaque jour, les habitants doivent aller mener à manger à ces gardes. Les gens sont si paniqués que personne n'ose fuir de peur de représailles.

Les scientifiques ne se rendent pas compte qu'ils perdent beaucoup d'argent de cette façon mais pour satisfaire leur maladie mentale, ils sont près à tout.

Le stratagème

Très discrètement, les scientifiques ont creusé un tunnel menant jusqu'au rebord de la falaise. Là, ils ont installé une machine permettant de faire jaillir un filet étendu pour capter celui qui se ferait passer pour le "fils". Une fois le "fils" tombé dans le filet, ce dernier se rétracte pour revenir à l'intérieur de la falaise. Le filet

sorti peut-être vu des côtés de la falaise mais pas la caverne en elle-même.

Les NPC impliqués

Hillan Bignan est le voyageur dont le fils a été enlevé. Il a quitté son village avec son enfant de 6 mois lorsque sa femme est morte.

Hillan Bignan

FOR 11 CON 16 TAI 15 INT 14 POU 15 DEX 12 CHA 11 PDV 19 MD +1D6

ARMURE : Cuir 1D6-1

Épée large 45% 1D8+1+1D6 57%

Connaissance de la France : 56%, Éviter 67%, Persuader 65%.

Niklas Bilak et Logion Parabar sont les deux scientifiques qui ont songé à cette opération. Avec l'aide de confrères scientifiques aussi déments qu'eux-mêmes, ils ont pris contact avec les Évolutionnistes et conçu ce plan. Les 6 scientifiques ont des valeurs bien peu communes pour des chercheurs : Trop sur de soi, Machiavélique, escroc. Comme déjà mentionné, ils sont complètement fous et ignorent la peur.

FOR TAI CON INT POU DEX CHA PDV BAD SAN Niklas Bilak 13 15 13 17 14 15 9 16 +1D6 0
Logion Parabar 10 13 12 16 15 13 10 13 0
Wilmir Linar 9 14 11 15 14 14 11 13 0
Talinan Brek 10 16 10 15 13 16 8 14 +1D6 0
Ulin Vlam 8 9 10 18 15 12 12 10 0
Altar Jouri 8 10 11 16 13 14 13 11 0

Armure : Cuir, 1D6 - 1

Épée courte 40% 1D6+1+db 39%

Éloquence 67%, Persuader 77%, Connaissances toutes à 60%

Les mutants

3 gardent la caverne

1 garde l'entrée du tunnel

8 gardent le "territoire sacré"

PHOTO DES MUTANTS(1/4 de page)

Mutant-type

FOR 16 TAI 19 CON 16 INT 6 POU 9 DEX 13 CHA 2 PDV 23 MD +1D6

Masse lourde : 60% 1D8+2+1D6 45%

Armure : Ceux du territoire sacré portent une armure de cuir (1D6-1). Les autres aucune.

Compétences : Dissuader de passer 86%. Éviter 55%, Grimper 45%

Les mutants sont des gardes du corps créés par les évolutionnistes (La France, p.205). Ils n'ont été que "loués" à fort prix. Les Évolutionnistes se sont rendu compte qu'ils faisaient, en bout de ligne, des profits avec les scientifiques mais ne s'en plaignent surtout pas, tant que le matériel (les mutants) n'est pas endommagé. Ces mutants spéciaux possèdent la faculté "Caméléon" qui leur permet de se dissimuler. Il est à noter que les gardes du territoire sacré ne se camouflent pas...

Méliana et Fabriana sont celles qui gardent les enfants. Elles s'en occupent comme s'ils étaient des leurs. Elles savent que ces enfants seront vendus mais elles s'en occupent avec amour. Qui se ressemble s'assemble : Elles sont aussi folles que les scientifiques. Elles tenteront par tous les moyens de défendre les enfants dès qu'un inconnu se présentera même avec des intentions amicales. Elles préféreront tuer les enfants ("Vous n'aurez pas mes enfants pour vous servir d'esclaves ! Ils vont venir avec moi) plutôt que de les donner aux étrangers. Il est à espérer que vos aventuriers ont des talents en psychologie et en négociation.

FOR TAI CON INT POU DEX CHA PDV BAD SAN
Méliana 10 10 10 10 13 13 12 10 -- 0
Fabriana 10 11 11 9 10 11 11 11 -- 0

En tout, il y a 6 scientifiques, 2 femmes, 11 mutants qui font partie de cette "clique".

Lieux des événements

1. La sortie du tunnel des scientifiques.

Elle débouche dans un petit bois. Elle est gardée par un mutant qui utilise sa faculté "Caméléon". Des traces de pas (arrivée et départ) peuvent facilement être aperçues. Celles-ci mènent à la caverne.

2. Caverne où sont retenus les enfants

Les enfants sont enfermés dans des cages. Les deux femmes se donnent

l'impression que ce sont des parcs à enfants. Elles s'en occupent habituellement à tous les jours et chacun à leur tour durant la nuit. Quant à eux, les scientifiques se reposent et lisent et relisent de vieux livres concernant le sacrifice d'enfants. La légende utilisée par les scientifiques s'y trouve. En quelque sorte, ils prennent congé en amassant des fonds et en satisfaisant leur soif de voler des enfants à un village.

Si la cabane est découverte et les intrus détectés, les scientifiques attaqueront avec démence. L'un d'eux s'enfuiera pour revenir avec des renforts.

Dans cette cabane, on peut trouver :

- Des livres racontant des sacrifices d'enfants (-1D6 à la SAN)
- 5 livres de Médecine (+1D6% si lu pendant 1 mois)
- 4 livres de Biologie (+1D6% pour chaque si chacun lu pendant 1 mois)
- 400 PA au total.
- De la nourriture pour 6 personnes pendant 1 semaine.

3. Lieu où le "fils" attend

À chaque semaine, lors du jour du sacrifice, Niklas va s'installer en attendant le sacrifice qu'on viendra lui porter le soir. L'enfant sacrifié est remis à un garde du corps qui va le donner à Niklas qui les remercie de leur bonne adoration en leur promettant que pour la semaine, ils seront en paix. Ensuite, il saute du haut de la falaise pour tomber dans le filet.

PHOTO DU FILS QUI ATTEND DANS LA NUIT (1/2 page)

Si les aventuriers parviennent à se débarasser de la surveillance accrue des gardes (i.e. en les éliminant), ils pourront voir le rebord. Un jet en Voir permettra de remarquer qu'il y aurait peut-être un trou dans la falaise mais il est difficile de le confirmer autrement qu'en descendant.

4. Limite du territoire sacré

Personne ne doit traverser cette frontière sous peine d'être "recueilli" et jeté du haut de la falaise (sans filet bien sûr...). Dans l'eau, des poissons-mutants se chargeront de dépecer celui qui est tombé.

5. Direction du village

Le village se trouve à 20 minutes de marche

Note : Des traces de bottes de taille humaine se rendent du point 2 au point 3 (mais pas dans l'autre sens). Des mêmes traces de bottes partent du point 1 au 2 (mais pas dans l'autre sens). Ces traces longent la falaise.

Le jour de la cérémonie

À moins qu'un voyageur n'amène un enfant à enlever, un tirage au sort se fait parmi tous les enfants de 6 ans et moins au cours de l'après-midi.

17h00 : Niklas s'assure que personne ne vient et se dirige vers le lieu pour attendre les offrandes et le sacrifice.

21h00 : Les villageois amènent le sacrifié pour la cérémonie. Niklas prend l'enfant et plonge dans le vide.

6h00 du matin. Un des mutants va porter les provisions à la cabane. Considérez ces heures si vos joueurs décident d'agir en ce temps. Les savants ne resteront pas là si il y a quelque chose de vraiment anormal qui se produit. Tout embarquer l'équipement prend environ deux heures si tout le monde (i.e. les six scientifiques en plus des femmes) participe. Le chariot avance à 6 km/h et est tiré par 4 chevaux.